UN UNIVERS POUR LE SYSTEMES D+

VIRUS

Un univers de jeu de rôle par Guillaume CHARRUAULT.

VIRUS et le Système D+ ont été réalisé par l'équipe du Tueurs de Cygnes, 2001.
L'usage commercial de ce document est interdit.

Le système D+

Par Guillaume Charruault.



Avant toute chose, il concient de vous donner les armes afin de maîtriser le jeu de rôle RAÏKA. Pour ce faire, nous vous donnons tout d'abord les règles génériques qui le feront fonctionner. Le système D+ est la mécanique de jeu avec laquelle tourne tout nos univers. Les tueurs de cygnes l'utilisent pour sa simplicité, son efficacité et parce qu'il est complet.

Nous ne vous ferons pas une introduction au jeu de rôle, et nous entrerons très clairement dans le vif du sujet : les règles. Pour ceux pour qui le jeu de rôle serait une découverte, n'hésitez pas à nous contacter par e-mail : tueursdecygne@caramail.com .

1) la création des personnages.

On commence par définir les grands traits de caractère du personnage en distribuant les valeurs D6, D8, D10 aux caractéristiques suivantes en fonction de celle que l'on souhaite développer :

--Physique

--Mental

--Social

Plus le nombre indiqué par la face est grand et plus le perso est apte à faire valoir cette caractéristique

Exemple : Jean François est un étudiant qui déteste faire du sport (ca fatigue !!!) mais qui adore le JdR. Ce cas de figure se traduirait comme suit :

--Physique = D6 (fuck off le sport!)

--Mental = D10 (j'adore les maths)

--Social = D8 (on s'fait un donj ???)

Les caractéristiques secondaires.

Il en existe quatre, découlant des caractéristiques précédentes :

--Point de vie (PV) = Physique X 4

--Blessures (B) = Physique X 1

--Points de Mental (PM) = Mental X 2

--Points de competences (PC) = Social

On les calcule en multipliant le score du dé de la caractéristique concernée
Pour Jean François, ça donnerait : PV = 24 ; B = 6 ; PM = 20 ; PC = 8.

Les compétences.

Ensuite, il convient de se demander ce que son personnage sait faire. Cela se traduit par des Competences (Ndlr : Une liste de competences médiéval-Fantastiques est proposée dans l'article " un monde Med-Fan pour D+ " par Fred et Guillaume). Le joueur distribue ses PC entre les competences qu'il a choisit pour son personnage sachant qu'AUCUNE COMPETENCE NE PEUT DEPASSER 3 A LA CREATION DU

PERSONNAGE.

Ainsi, si on lui choisit des competences adaptées à sa situation (donc pas réutilisables dans un univers med, med-fan ou futuriste, quoi que…), notre bon vieux Jean François pourrait avoir les scores suivants :

--Maths : 3

--JdR : 2

--Jeux vidéo : 2

--Physiques-chimie : 1

2- Comment jouer ?

Jets de dés et opposition.

Pour résoudre une action, le MJ choisit un difficulté selon le niveau de facilité de l'action :

--2 : Super facile !!!

--3 : Facile

--5 : Moyen

--7 : Moyennement difficile

--9 : Difficile

--12 : Très difficile

--15 : Pratiquement impossible !!!

Puis il choisit la competence et la caractéristique adéquate. Il jette le dé de la caractéristique concernée, au score duquel il ajoute la valeur de la compétence requise. Il doit dépasser ou égaler la difficulté pour que son action soit réussie.

Si Jean François veut résoudre un problème de Maths " super dur ", il doit jetter 1D10 (Mental) auquel il ajoute 3 (Maths). Si le score de son dé est 1 , 2 , 3 , 4 ou 5 , son action a échoué. Si son dé a un score plus élevé, c'est tout bon pour lui.

Parfois, lorsqu'il faut opposer 2 joueurs, le MJ décide qu'il y a besoin " jet d'opposition ". A ce moment là, la difficulté de chacun est le résultat de l'autre.

Par exemple, Jean François se fait agresser par Rufus, un malotru désirant attenter à sa vie. Le MJ décide que Rufus doit faire un jet de Physique + Bagarre, et que Jean François doit lancer un dé sous " Physique + esquive ". Rufus (ou le MJ si Rufus est un PNJ) jette 1D10 (physique)+2 (bagarre) et Jean François jette 1D6 (physique)+0 (esquive : aucune compétence en esquive d'où la valeur " 0 "). Le résultat le plus élevé remporte le combat même si Jean François a de grande chance de se prendre un gnon…

Les PV, B et PM dans les règles.

Lorsque l'on est blessé, on prend des points de dégats. Cette somme est soustraite aux PV. Lorsque le nombre de PV tombe strictement en dessous de Zéro, Le personnage est définitivement mort. S'il tombe tout juste à Zéro , le personnage est alors mourrant et a 10 minutes (temps de jeu) de survie s'il n'est pas soigné (competences médecine, premiers soins ou herboristerie… en fonction des univers). Tous les B dégats reçus, le personnage ajoute une difficulté de -1 à chacun de ses jets de dés. Par exemple, si Jean François n'a plus que 8 PV, il a difficulté -2 pour toute ses actions car il a pris 16 points de dégat et sa B est de 6

Suivant le jeu, les PM pourront servir de points de magie ou autre… Si ce n'est pas le cas, ils pourront être utilisés de la manière suivante : 2PM = +1 à chaque jet de dés.

Les PM se récupèrent, soit en fin de scénario (pour des personnages ne pratiquant pas la magie), soit toutes les 48 heures (tps de jeu).

Chaque nuit un personnage peut récupérer B PV (remplacer " B " par sa valeur) durant un cycle complet de sommeil.

L'expérience (XP).

En fin de chaque partie, les personnages reçoivent des points d'expérience reflétant leurs acquis au cours de la partie et du temps de jeu se déroulant entre 2 parties. Dans le système D+, à la fin de chaque scénario, les personnages reçoivent 2 à 3 points d'XP qu'ils peuvent épargner ou utiliser comme suit :

--6 pts d'XP pour augmenter une caractéristique de +1 (maximum autorisé : +3)

--2 pts d'XP pour augmenter une compétence de +1 (max : +6) .

--2 pts d'XP pour augmenter les valeurs de PV ; PM ou B de +1 (valeurs max. : 60PV ; 40PM ; 15B).

Pour toute question, contactez nous via e-mail ou sur le forum de http://www.tueursdecygnes.fr.st **Bon jeux!!!**

VIRUS

Par Guillaume CHARRUAULT.

Ce petit jeu va mettre en scène de petits virus qui vont devenir gros. Pour cela, vos joueurs vont devoir explorer les méandres mythiques des virus, apprendre à combattre

la société terriblement organisée des cellules humaines et lutter contre la terrifiante menace "MéDoCs".

Note : Il faut savoir que l'auteur méconnait la médecine. Vous voudrez donc bien excuser ses malencontreuses erreurs et lui envoyer par Email ou sur le Forum, une correction explicative au cas où vous constateriez des propos erronés. Merci d'avance de votre aide et de votre compréhension.

1- Les origines mythiques.

Dans chaque corp vit un virus surpuissant. Celui-ci est, bien entendu, souvent dans un état de torpeur tel que seuls quelques éléments clés peuvent le réveiller. Tous les autre virus (Rhumes, bronchite, ...) en sont issus.

Souvent, tous les virus d'un même corp vénèrent ou détestent le "Virus-Dieu". Ce dernier se plaît à choisir un groupe de "Virus-Elus" (les PJs) qui seront envoyés en mission afin de favoriser sa rennaissance.

Les Virus-Dieu, s'ils se réveillent, se déclanchent automatiquement. C'est dans leur nature. Et parfois ils sont si dangereux que tous les Médocs du monde n'en viendraient pas à bout. Cependant la plupart des virus plonge le corp dans une longue maladie et, même s'il en reste toujours des séquelles, les virus n'arrivent finalement pas à détruire le corp de l'intérieur.

2- L'organisation AntiVirus.

Face à la menace de destruction qui pèse sur le corps humain, les cellules rouges et blanches qui s'étaient depuis longtemps organisées en colonies autour des villes (pour pouvoir dormir une fois la ronde terminée), ont fais appel à plusieures ressources :

Les anti-corps : (voir dessin ci dessus) troupes d'élites spécialisées dans l'élimination des virus (Ndla : Il me semble que chaque catégorie d'anti-corps ne vise qu' un seul type de virus mais je simplifie ici en les déclarant contre tout type de virus et ce pour les besoins du jeu).

De plus, les cellules ont aussi fait appel au corps, ou plutôt à l'âme qui l'habite, au coeur du cerveau, inaccessible et fugace. En effet, celui-ci est le seul à pouvoir créer et ingérer l'arme la plus efficace, qu'utiliseront les anti-corps :

Les Médocs : Ce sont des cargaisons d'armes dotées d'une puissance terrible. En fait, chacune d'entre elles est l'image d'armes bien de chez nous comme le lance-roquettes, le bazooka, la mitrailleuse lourde, etc. Mais leur taille est bien plus impressionante, en proportion. Pour imaginer un Médoc, il fait imaginer un gros camion de forme ovale, rempli de gros flingues bien méchants qui font sauter ta grand-mère de la Terre à la Lune. En proportion, bien sûr....

3- Les virus et ce qu'ils savent faire.

Tout le monde le sait, les virus n'ont pour but que de détruire ou d'abîmer le corp qu'ils habitent. Cependant, lorsqu'ils font de telles choses, ils sont obligés de rentrer dans une telle torpeur que cela les ennuie. D'autant plus qu'ils préfèrent goûter un peu les plaisirs que leur offre ce corp.

Certains virus, comme les Virus-Dieu, ne ne pensent pas à s'amuser, ils ne pensent qu'à faire du mal (et dans leur cas, ça fait assez mal). Et bien sûr, si le corp meurt, ils meurent aussi. Les virus normaux, eux, dès qu'ils ont goûté aux plaisirs d'un corp, ne peuvent se permettre de rentrer en torpeur

qu'à partir du moment qu'ils ont contaminé un autre corp, c'est à dire qu'ils se sont dupliqués dans un autre organisme. A ce moment là, cela ne les dérange pas que leur doublure, restée dans le premier corp, soit obligée de rentrer en torpeur. Puisque eux vont pouvoir de nouveau goûter aux plaisirs d'un nouveau corp (s'occuper, quoi !).

4- Que font les virus lorsqu'ils goûtent aux plaisirs d'un corp ?

Les virus, dans ce cas, luttent en fait contre les anticorps et autres médocs; vivent en société avec d'autres virus dans les zones de corps infectés, obéïssent au Virus-Dieu de l'organisme ou luttent contre lui. En général, les virus récemment réveillés (c'est à dire qu'après leur naissance, ils ont tout de suite attaqué puis, sont rentrés en torpeur) suivent le Virus-Dieu du corp qu'ils habitent.

Pour communiquer, les virus utilisent l'empathie. C'est de cette manière qu'ils peuvent saisir les ordres du Virus-Dieu, apprendre des informations auprès des cellules qu'ils espionnent. Pour se battre, ils utilisent leur virulence (ce qui les rend immédiatement repérable dans une zone de 2cm à l'échelle humaine) sous forme de jets de dés et, pour esquiver les coup des anticorps (qui fonbt aussi des jets de dés comme attaques), ils utilisent leur indétection, ce qui leur permet aussi de se cacher, de se dissimuler sous un visage partiel de cellule, ...

5- Dans le jeu.

Les PJs jouent des virus nouveau-nés qui viennent de se réveiller. Ils sont contactés par le Virus-Dieu qui leur offre des pouvoirs en échange de leur aide. Bien sûr, ils acceptent... Le jeu commence là.

6- En termes techniques...?

Le système de jeu reste celui de D+ . Néanmoins, je l'ai légèrement modifié. Tout d'abord, les compétences disparaissent (ce qui fait donc baisser la difficulté des actions). Ensuite, les attributs ont changé d'intitulés : Indétection, Virulence et empathie ont remplacé Mental, Physique et Social. A cela s'ajoutent des pouvoirs que le joueur tire au hasard dans la liste ci dessous :

Tirez 2D8 :

1- Inapte: vous êtes nés sous la mauvaise étoile, vous devez renoncer à faire vous même les jets de dés, demandez au meneur de les faire à votre place. Ou alors vos dés sont sous l'emprise d'un démon ;-)

2- Très virulent : Le perso bénéficie d'un bonus +1 en Virulence.

3- Discret : Le perso bénéficie d'un bonus +1 en Indétection.

4- Communicatif : Le perso bénéficie d'un bonus +1 en Empathie.

5- Capable de bienfaits : Le perso a la curieuse capacité de pouvoir guérir de petites blessures (infimes, à son échelle, si vous voulez.)

6- Soins entre virus : Une fois par partie, le joueur peut récupérer 10 Points de Vie (PV) et en même temps, en faire bénéficier un autre acteur du jeu (PJ comme PNJ).

7- Invisible : Le perso est capable de se rendre totalement invisible pendant une minute par partie (en temps de jeu bien sûr!)

8- Démultiplication : Le perso peut se diviser en 2. Bien sûr, il peut aussi se diviser en 4 et ainsi de suite ... Il contrôle tous ses éléments mais dans le cas où il se divise en 2, par exemple, sa taille est divisée par 2 ainsi que toutes ses caractéristiques et autres PV, ...

9- Endurence hors normes : Le perso a une plus grande résistance aux coups. Il bénéficie d'un nombre de PV multiplié par 2 ainsi que ses seuils de blessures.

10- Pouvoirs contre les anticorps : Le perso bénéficie d'un bonus +1 à sa virulence et à son Indétection lorsqu'il se trouve

engagé dans un combat contre des anticorps.

11- Passe à travers les membranes : Alors que les autres virus ne peuvent pas passer au travers des membranes, un perso avec cette compétence peut le faire.

12- Veinard : 2 fois par partie, le MJ peut autoriser un personnage à refaire un jetde dés raté.

13- Double vitesse : Le personnage est parfois plus rapide que les autres. 4 fois par partie, il pourra faire 2 actions par tour au lieu d'une.

14- Change de forme : 1/4 d'heure par partie, le personnage peut prendre l'apparence d'une cellule tout à fait normale.

15- RIEN.

16- Relancez 2 fois les dés.

Bien entendu, il est interdit pour un personnage de posséder 2 pouvoirs identiques. Si cela se produit, relancez les dés afin d'obtenir un 2nd pouvoir différent du premier.

Les attributs.

Virulence : Ceci sert pour effectuer des actions "physiques", mais surtout pour taper les méchants. Le personnage doit, au prix d'une action normale, jetter un dé de Virulence contre une difficulté de 5. Les dégats sont égaux au score de 2 jets de Virulence.

Indétection : Il s'agit d'une caractéristique de discrétion et d'esquive. A chaque fois, le personnage doit effectuer un jet de dés contre une difficulté de 5 et cela lui coûte une action normale. A noter, donc, qu'esquiver une attaque ennemie ne peut se faire QUE lorsque l'on a pas encore effectué d'actions durant le tour. En outre, une esquive réussie annule tous les dégats de l'attaque.

Empathie : Elle est utile en termes de perception et de communication (transmettre ou recevoir des pensées, sentir d'autres présences ou entendre des rumeurs du corp...). Bien sûr, la difficulté reste la même : 5.

Voilà, voilà… Bon maintenant, je vous livre le sysnopsis de ma campagne :

ERIC

<u>Episode 1- Bobotoucour est en dangers!!!</u>

Les joueurs viennent de se réveiller, ils sont dans le corps d'un adolescent nommé Eric. Le dieu de ce corps se nomme Bobotoucour, il offre aux personnages la possibilité de le servir contre une pléthore de pouvoir dont la mirifique et destructrice possibilité dans le cas où ils se déclenchent d'avoir la virulence pour tuer en moins d'une semaine le corps où ils sont.

Au bout d'une semaine, première alerte : Eric est enrhumé mais le médoc qui vient liquidé ce virus qu'est le rhume a aussi un petit composant qui pourrait bien détruire Bobotoucour. Les personnages-joueurs sont donc dépêcher par le virus dieu pour intercepter la livraison aux anticorps. Mais voilà, lorsqu'ils tenteront de le faire, ils verront un autre groupe de virus faire de même. S'ils interrogent Bobotoucour, celui leur ordonne de récupérer le médoc tout de même. Après une brève enquête au sein des dents (la communauté des virus d'Eric), les personnages découvrent qui sont les méchant. S'ils approfondissent, ils découvrent même la raison de leur forfait.

En fait, Bobotoucour est si puissant, que s'il se réveillait, il détruirait entièrement le corps d'Eric. Or si cette action est entreprise, tous les amis virus seraient anéantis. (C'est comme l'écologie, hein ?).

Bien sûr, il ne découvre cette information qu'après avoir détruit le médoc (sinon c'est pas drôle…).

<u>Episode 2- Quand on tape son papa…</u>

Dans cette aventure, les personnagespeut-être même qu'il leur a transmit celui doivent avoir appris pourquoi Bobotoucourde détruire un corps… Oh ! Du coup, les tient tant à se réveiller. Ils arriveront donc àpersonnages remarquent très vite qu'ils la conclusion que pour survivre, il faut tuersont poursuivis par les anticorps (depuis le Bobotoucour . Pour cela, il n'y a pas trentetemps qu'ils les voient…) et par les virus (le six solutions : Il faut retrouver le Rhume, lerefuge des dents est pour eux un signe de réveiller et le faire de nouveau semort désormais…).

déclencher. Petit problème, Eric n'étant pas encore tout à fait en pleine forme, le rhumeEric a une copine : Donc ils vont pouvoir la est poursuivit encore par plusieurs groupescontaminer !

d'anticorps.

Ils apprennent heureusement que

Ce qui serait marrant, c'est qu'un personnage décide de se déclencher au moment du transfert : ça vous donnera de la matière pour un scénario suivant où la copine et les parents d'Eric seraient mis en Quarantaine et shootés aux médocs parce que les médecins auraient déclaré que Eric serait mort d'un virus inconnu…

Episode 3- Wanted…

Dans cette aventure, je pars du principe que les personnages ont réglé son compte à Bobotoucour. Malheureusement, au lieu d'être reconnaissant, les autres virus voient les personnages d'un mauvais œil : Avoir été les protecteurs de Bobotoucour, ils doivent avoir de terrifiant pouvoir,

